



..... KORT FORTALT

Signe Højbjerg Larsen

EVALUERING AF GAME STREETMEKKA ESBJERG, VIBORG OG AALBORG

**Evaluering af GAME Streetmekka - Esbjerg, Viborg og Aalborg.
Kort Fortalt**

Signe Højbjerg Larsen
Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund,
Institut for Idræt og Biomekanik, SDU

Evalueringen er gennemført i samarbejde med GAME.
Realdania, TrygFonden, Nordea-fonden og
Lokale og Anlægsfonden har finansieret evalueringen.



NORDEA
FONDEN



Udgivet 2021
ISBN 978-87-94233-64-4 (trykt version)
ISBN 978-87-94233-65-1 (pdf)

Forsidefoto: Signe Højbjerg Larsen
Opsætning: Lone Bolwig

Tryk: Grafisk Center, Odense

SDU 

Game

Indholdsfortegnelse

- 4** BAGGRUND OG FORMÅL
- 5** VISION OG DE BÆRENDE PRINCIPPER FOR GAME STREETMEKKA
- 6** GAME STREETMEKKAS ARKITEKTUR OG FACILITETER
- 13** HUSENES MEDLEMS- OG BESØGSTAL
- 14** GAME STREETMEKKA BRUGERNE OG DERES AKTIVITETSMØNSTRE
- 20** BRUGERINDDRAGELSE OG LOKALT EJERSKAB I GAME STREETMEKKA
- 24** GAME STREETMEKKAS SAMSPIL MED OG BETYDNING FOR LOKALSAMFUNDET
- 26** EVALUERINGSDESIGN OG METODE
- 27** LITTERATUR

■ Baggrund og formål

I 2010 åbnede nonprofitorganisationen GAME i samarbejde med Københavns Kommune sit første asfalterede gadeidrætshus GAME Streetmekka på Enghavevej i København. Visionen bag GAME Streetmekka var at skabe et sted, hvor alle børn og unge på tværs af sociale og etniske skillelinjer kunne dyrke gadeidræt og gadekultur i uformelle rammer året rundt. Faciliteten skulle være let tilgængelig og have fleksible tilbud om aktiviteter i gadeidræt og gadekultur såvel som selvorganiseret træning og events. I 2016 åbnede GAME i samarbejde med Esbjerg Kommune, Realdania, TrygFonden og Nordea-fonden sin anden GAME Streetmekka facilitet i en af Esbjergs ældste industribygninger. Her blev et nedlagt og misligholdt remiseområde omdannet til en multifunktionel kultur- og idrætsfacilitet for byens børn og unge. I foråret 2018 åbnede yderligere to GAME Streetmekka huse i henholdsvis Aalborg (februar) og Viborg (marts). Også her havde GAME, i samarbejde med kommunerne samt Realdania, TrygFonden, Lokale og Anlægsfonden, Nordea-fonden og Det Obelske Familiefond, udvalgt to ældre, udtjente industriejendomme. Fra at være en enkeltstående facilitet i København er GAME Streetmekka blevet til et visionært facilitetskoncept baseret på særlige organisatoriske og arkitektoniske principper.

Formålet med denne publikation er at opsummere de væsentligste resultater fra evalueringen af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg. Publikationen indledes med en kort beskrivelse af de bærende principper for GAME Streetmekka, hvorefter resultaterne er opdelt i fem hovedafsnit:

1) GAME Streetmekkas arkitektur og faciliteter

- herunder brugernes tilfredshed med arkitekturen og faciliteternes og deres betydning for synergi og interaktion mellem brugere og aktiviteter

2) Husenes medlems- og besøgstal

3) GAME Streetmekka brugerne og deres aktivitetsmønstre

- herunder brugernes alder, køn og sociale baggrund samt deres aktivitetsmønstre i GAME Streetmekka og generelt set.

4) Brugerinddragelse og lokalt ejerskab i GAME Streetmekka

- herunder både af og iblandt de daglige brugere, men også samarbejdet med lokale brugergrupper og deres oplevelse af samarbejdet og betydningen af dette.

5) GAME StreetMekkas samspil med og betydning for Lokalsamfundet

- herunder kendskabet til og vurderingen af GAME Streetmekka iblandt lokale foreninger, skoler og institutioner, samt centrale kommunale aktørers vurdering af GAME StreetMekkas betydning for lokalsamfundet.

Efter opsummeringen af de væsentligste fund i de fem hovedafsnit præsenteres afslutningsvis det anvendte evalueringsdesign og metode. For uddybende viden henvises til evalueringsrapporten (Højbjerg Larsen et. al. 2021).

Evalueringen er gennemført af Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund (CISC) på Institut for Idræt og Biomekanik på Syddansk Universitet fra 2018-2021. Evalueringen er gennemført i samarbejde med GAME. Realdania, TrygFonden, Nordea-fonden og Lokale og Anlægsfonden har finansieret evalueringen.

Vision og de bærende principper for facilitetskonceptet GAME Streetmekka

Facilitetskonceptet GAME Streetmekka er udviklet med en overordnet vision om at gøre gadeidræt og gadekultur mere tilgængelig for børn og unge og skabe lokale samlingssteder. Visionen er, at husene skal være sociale og rummelige steder, der favner børn og unge uanset social og etnisk baggrund samt psykiske og fysiske handicap. På denne måde skal husene fremme sundhed ved at få børn og unge, herunder fysisk inaktive, til at opleve glæden ved fysisk aktivitet. Alle brugere og foreninger skal indgå som aktive medskabere af de fysiske rammer og aktiviteterne i husene med det formål at skabe lokal forankring, ansvar og ejerskab. GAME Streetmekka skal yderligere være med til at skabe opmærksomhed på bæredygtig byudvikling ved at revitalisere udtjente industriellejendomme. Arkitektonisk skal GAME Streetmekka balancere æstetisk råhed og robust funktionalitet og etableres med en rumlig og funktionel fleksibilitet, som kan skabe synergi mellem forskellige gadeidrætslige og gadekulturelle aktiviteter. Endelig skal det sociale liv, hvor udøverne kan hænge ud før, under og efter aktiviteterne, prioriteres højt og integreres i faciliteterne.

Som facilitetskoncept rummer GAME Streetmekka både udendørs og indendørs faciliteter til forskellige typer af gadeidrætslige og gadekulturelle aktiviteter. Hvor de udendørs er offentligt tilgængelige, kræver de indendørs betalt entré eller et medlemskab af GAME Streetmekka. I GAME Streetmekka kan man dyrke aktiviteter selvorganiseret, på åbne (drop-in) træningshold og på traditionelle foreningshold. Til forskel fra mange andre idræts- og kulturfaciliteter holder GAME Streetmekka åben på dage, hvor sådanne faciliteter normalt er lukkede. Det betyder fx, at medlemmer, der ikke fejrer jul, kan møde op og bruge faciliteterne i juledagene. GAME har gennem flere år udviklet en række sociale programmer målrettet socialt udsatte børn og unge, som finder sted i de lokale GAME Streetmekkaer. Disse sociale programmer er ikke selv-

stændigt evalueret i denne evaluering. På GAME's hjemmeside findes imidlertid en evaluering af projektet Støtte på asfalten (Flomo et al 2018).

MEDLEMSKAB OG PRISER

Medlemsskab	50 kr.
Dagsbillet for medlemmer	
0-24 år	10 kr.
25+ år	20 kr.
Dagsbillet for ikke-medlemmer	40 kr.
Månedskort (Fri entré i 1 måned)	
0-24 år	50 kr.
25+ år	100 kr.
Årskort (Fri entré i 12 måneder)	
0-24 år	300 kr.
25+ år	600 kr.

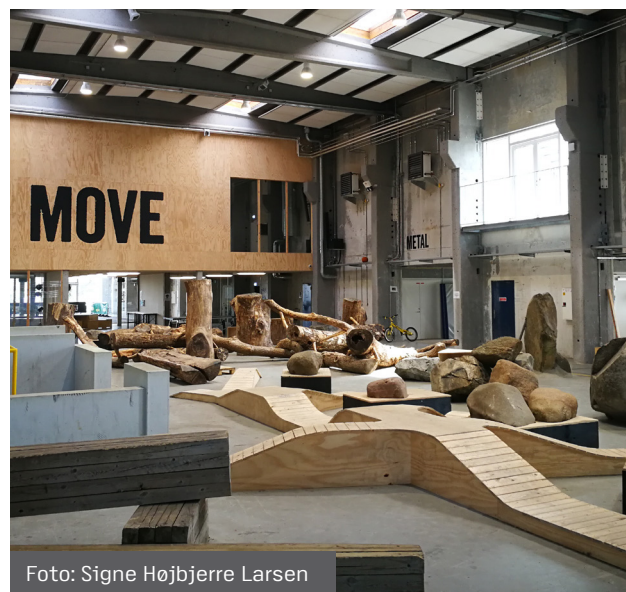


Foto: Signe Højbjerg Larsen

GAME Streetmekkas arkitektur og faciliteter

GAME STREETMEKKA	ESBJERG	VIBORG	AALBORG
STØRRELSE	2800 m ² indendørs 1.500 m ² udendørs	3170 m ² indendørs 2.000 m ² udendørs	2500 m ² indendørs 500 m ² udendørs
ÅBNING	Januar 2016	Marts 2018	Februar 2018
PRIS	25 millioner kr.	26 millioner kr.	25 millioner kr.
BIDRAGSYDERE	Realdania og Trygfonden 11 mio. kr. Esbjerg Kommune 13,8 mio. kr. Nordea-fonden 3 mio. kr.	Realdania 7,7 mio. kr. TrygFonden 5,7 mio. kr. Viborg Kommune 7,7 mio. kr. Lokale og Anlægsfonden 6 mio. kr. Nordea-fonden 3 mio. kr.	Realdania og TrygFonden 10,9 mio. kr. Lokale og Anlægsfonden 2 mio. kr. Aalborg Kommune 5 mio. kr. Nordea-fonden 3 mio. kr. Det Obelske Familiefond 3,5 mio. kr.
TOTALENTREPRISE	Team bestående af: VestByg A/S EFFEKT Arkitekter ApS Rambøll MASU PLANNING ApS Luke Jouppi (Beaver Concrete)	Team bestående af: Totalentreprenør Thomas Andersen A/S EFFEKT Arkitekter ApS Rambøll	Team bestående af: Pallisgaard A/S JAJA Arkitekter ApS MOE A/S Street Arena (parkourelementer) Abekatten / Virklund (boulderområdet)

Table 1. Fakta om GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg.

GAME Streetmekka Esbjerg

GAME Streetmekka Esbjerg er etableret på det gamle, efterladte remiseområde, som ligger centralt i byen på Nørrebrogade 1C. Remisen blev etableret i 1880 og var i funktion indtil slutningen af 1980'erne. Fra 1990'erne og frem til etableringen af GAME Streetmekka Esbjerg blev remisen et tilgroet og vildt område, der tiltrak byens børn og unge, hobbyfotografer, graffitimalere og skatere samt et hjemsted for hjemløse og narkomaner. I forbindelse med den gamle, renoverede remisebygning er der etableret

to nye bygninger og skabt en udendørs, men overdækket skatebowl. Skatebowl og de nye bygninger skaber i sammenhæng med den gamle, renoverede remisebygning en åben cirkel om drejeskriven, som skaber et rum for aktivitet og ophold. Fra GAME Streetmekka Esbjerg er der mindre end 900 meter til banegården og busstationen, men flere kilometer til det nærmeste sociale boligområde.

GAME Streeetmekka Esbjerg



Foto: Signe Højbjerg Larsen

GAME Streeetmekka Viborg



Foto: Andreas Thorup Berthelsen

GAME Streetmekka Viborg

I Viborg på Nøllikevej 2 er Vestas historiske og udtjente vindmøllehal renoveret og ombygget til GAME Streetmekka Viborg. I forbindelse med den gamle, renoverede fabriksdal er der etableret et større skateområde udenfor på den nordlige side. Halvdelen af skateområdet er overdækket og delvis lukket med en særlig plastkonstruktion, som sikrer brugerne et tørt, men lyst skateområde i regnvejr. Ved indgangsfacaden løber desuden et asfaltbånd, som forbinder skateområdet med pladsen foran GAME Streetmekka Viborg og løber hele vejen rundt om huset. Området omkring undergår aktuelt en større forandring ved byfornyelsesprojektet Viborg Baneby. GAME Streetmekka er beliggende tæt op ad det udsatte boligområde Ellekonebakken, hvor der inden etableringen af Streetmekka huset var etableret en GAME Zone (aktivitetsområde med ugentlige tilbud om gadeidrætsaktiviteter), samt centralt med 650 meter til Viborg station og busterminal.

GAME Streetmekka Aalborg

GAME Streetmekka Aalborg er etableret i det gamle industriområde Eternitten på adressen Kridtsløjften 10. Dansk Eternit blev stiftet i 1927, og indtil 2004 blev der produceret i de gamle fabriksbygninger, hvorefter bygningerne stod tomme og efterladte hen. I 2006 blev bygningerne og det 365.000 m² industriområde opkøbt af ejendomsudviklere, der indgik i et byfornyelsessamarbejde med Aalborg Kommune. GAME Streetmekka Aalborg har et mere begrænset udendørsareal end GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg. På den sydvestlige side af faciliteten er der etableret et asfaltområde med opmalet half-court til streetbasket, forskellige betonelementer og rails til parkour samt en organisk skulptur med greb til klatring og tilhørende faldunderlag. GAME Streetmekka Aalborg er placeret i det nybyggede by- og beboelsesområde Eternitten, hvor lidt over halvdelen af de 3000 beboere er mellem 20-29 år. Der er 1,5-2 km ind til midtbyen, station og busterminal.

GAME Streetmekka Aalborg



Foto: Signe Højbjerg Larsen

Brugerens tilfredshed med arkitekturen og faciliteterne

Evalueringen viser, at brugerne sætter pris på det industrielle og gadekulturelle udtryk, som de revitaliserede industribygninger har. Særligt Brick Mekka og Lounge Mekka i GAME Streetmekka Esbjerg samt Kranen i GAME Streetmekka Aalborg er flotte eksempler på, hvordan det er muligt at skabe funktionelle faciliteter der formidler bygningernes kulturhistorie.

Brugerne er overordnet set meget tilfredse med faciliteterne, og mener de imødekommer deres behov og ønsker. Brugerne, der dyrker skate- og boldspils aktiviteter, fremhæver især den rene, jævne og overdækkede asfalt, som de ikke har adgang til andre steder. Langt de fleste faciliteter er skabt, så de rammer en bred målgruppe i forhold til alder og færdighedsniveau.



Fotos: Signe Højbjerg Larsen



	ESBJERG	VIBORG	AALBORG
STØRST TILFREDSHED	Skatebowlen udenfor (4,33) Lounge Mekka (4,20)	Asfaltbanen (indendørs boldspil) (4,38) Udendørs skateområde (4,33)	Boulder/klatrevæggen (4,41) Asfaltområde (indendørs boldspil) (4,41)
MINDST TILFREDSHED	Dance Mekka (dancesalen) (3,88) Brick Mekka (indendørs skatehal) (3,97)	Boulder/klatrevæggen (4,02) Minirampen til skate indenfor (4,16). Graffitiområdet udenfor (4,16)	Det udendørs område til streetbasket, parkour og bouldering (3,96) Værkstedet til streetart (4,06)

Tabel 2. Oversigt over de faciliteter til gadeidrætslige- og gadekulturelle aktiviteter, som brugerne har størst og mindst tilfredshed med i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg. Brugere har kunne angive point fra 1-5, hvor 5 er størst tilfredshed. Brugere, der dyrker den aktivitet, som facilitet er tiltænkt, vurderer den pågældende facilitet mere positivt end brugere, der ikke dyrker den pågældende aktivitet. Der er dermed en tendens til, at brugere er mindre tilfredse med de funktioner, som har mindre relevans for dem. Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243

Evalueringen viser, at etableringen af succesfulde faciliteter målrettet flere forskellige aktiviteter og brugergrupper kræver, at arkitekter og entreprenører har en specifik opmærksomhed på de enkelte brugergruppers krav og ønsker. Hvis ikke faciliteten muliggør deres træning, så bruger de ikke faciliteterne. Bouldervæggene stiller fx krav om jævnlig udskiftning af greb og ruter, hvis den skal være attraktiv for brugere, der dyrker denne aktivitet. Det kræver, at der enten er afsat ressourcer til dette, eller et samarbejde med en klatreforening, som det er tilfældet i GAME Streetmekka Aalborg. Både i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg blev det observeret, hvordan de yngre piger danser sammen i mindre grupper, men ikke samtidig. Der opstår derfor kø, når dansesalen er optaget. Det kan være relevant at overveje, hvordan de kan inspireres til at danse samtidig og dermed sikre mere aktivitet og optimal udnyttelse af faciliteterne.

Faciliteterne og arkitekturens betydning for synergi og interaktion mellem brugere og aktiviteter

Den tætte, og nogle steder overlappende, sammenhæng mellem forskellige faciliteter i huset har en væsentlig betydning for, at børn og unge præsenteres for flere forskellige aktiviteter. De kommunale konsulenter, som blev interviewet om deres oplevelser af og erfaringer med GAME Streetmekka, lagde vægt på, at konceptet med at samle mange aktiviteter under samme tag og skabe synlige forbindelser mellem disse kan noget i forhold til traditionelle idrætsanlæg.

...man bliver mødt af mange forskellige aktiviteter i huset. Altså i forhold til, hvis man er i en fodboldklub, så ser man kun de grønne fodboldbaner, der er udenfor, eller hvis man spiller håndbold i en håndboldhal, så er der ikke så me-

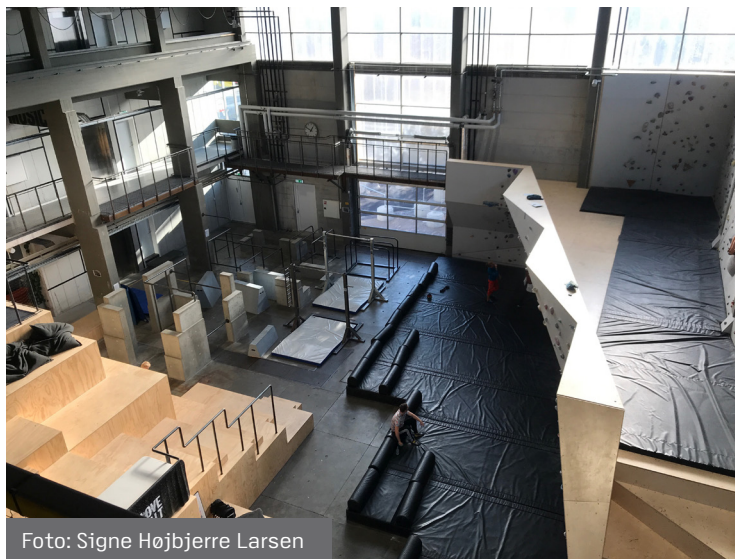


Foto: Signe Højbjerg Larsen

get andet end håndbold. Vi har oplevet flere drenge, som lige pludselig danser nu og sådan noget, fordi de har set, at det er sgu da meget fedt at kunne de der tricks, som de kan kigge ind og se i dansesalen. Så man kan sige, at arkitekturen, selv om det var noget af det, man fik flere grå hår af i planlægningen, så er det jo ret genialt, at man er så meget en del af alt det der sker omkring en, og ja, man får prøvet forskellige aktiviteter af. (Kommunal konsulent Aalborg)

Evalueringen viser også, at det er væsentligt at være opmærksom på, at nogle aktivitetsformer er et bedre match end andre. I Esbjerg havde parkourudøverne fx udfordringer med larmen fra skateaktiviteterne, imens parkourudøverne i Viborg og Aalborg indgår i et fint samspil med bouldering, street-fit og trial. Skatefaciliteterne i GAME Streetmekka Esbjerg har, ligesom mange andre skatefaciliteter, været præget af territorielle stridigheder mellem skateboardere, løbehjuls brugere samt nye brugere og forældre. Det vurderes her, at månedlige introduktionsworkshops i skate-etikette er en god måde at håndtere udfordringen på. Det stemmer overens med GAME Streetmekkas målsætning om at skabe interaktion og fællesskab på tværs af de enkelte aktiviteter og brugergrupper til forskel fra at opdele faciliteten i forskellige brugsområder eller tildele forskellige brugergrupper brugsret i forskellige perioder.

Planløsningerne i de enkelte GAME Streetmekka huse spiller også en afgørende rolle i forhold til at skabe synergi imellem forskellige brugere og aktiviteter. I Esbjerg er de indendørs aktivitetshaller og -sale placeret som perler på en snor i forlængelse af hinanden. For at interagere med brugere, der spiller boldspil, skal brugere, der skater, bevæge sig ned i den anden ende af huset og omvendt. Planløsningerne i GAME Streetmekka Aalborg og Viborg er mere centraliserede. I Aalborg har 'Trappen', hvorfra brugerne kan overskue alle husets funktioner, en væsentlig betydning for at skabe kontakt mellem de forskellige brugergrupper og deres aktiviteter.

Det at hænge ud og observere hinanden er et væsentligt aspekt i gadeidræts- og gadekulturen. Trætribunen i Viborg og Trappen i Aalborg er væsentlige og centrale opholdssteder i huset. I alle tre huse er også skabt mere intime loungeområder, hvor brugerne kan trække sig tilbage og interagere på andre måder end i de målrettede aktivitetsområder. Bordfodbold og bordtennis er på tværs af husene meget populært hos brugerne, og mange ansatte peger på, at det ofte er her, de ser mest interaktion på tværs af brugergrupperne. Det er lettere for brugerne

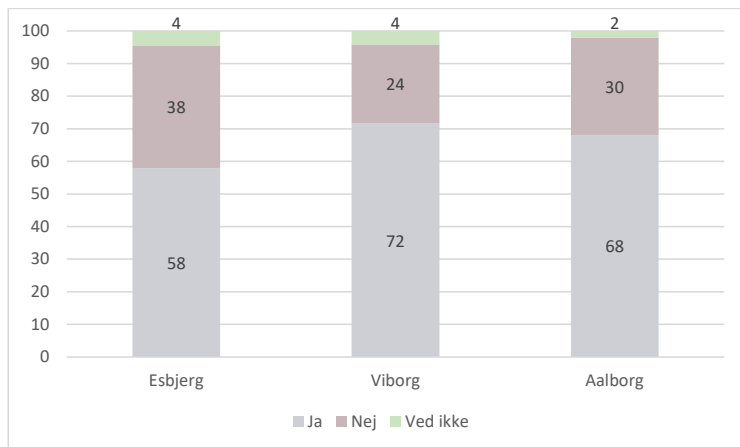
at mødes 'på udebane' over et spil end at deltage i hinandens primære aktiviteter. Det vurderes, at aktiviteter, som trender blandt unge og ikke nødvendigvis kræver særlige idrætslige kompetencer, har et stort potentiale til at samle brugerne på tværs. Et andet eksempel på en fællesskabende aktivitet udenfor aktiviteterne er fællesspisning.

Interaktion på tværs af alder og fællesskaber

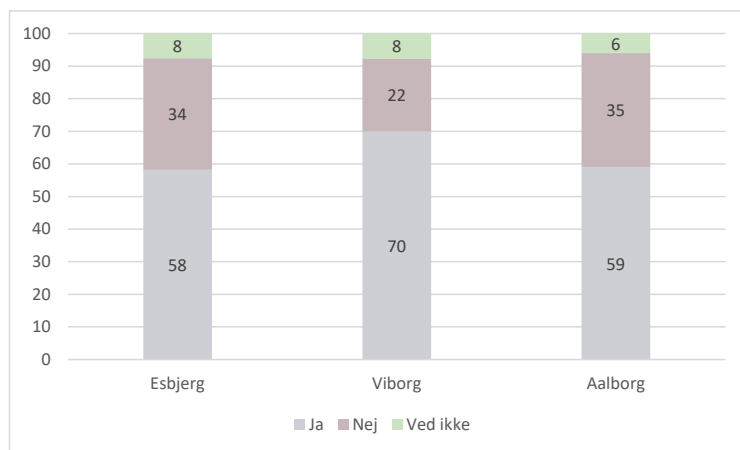
Brugerne oplever generelt GAME Streetmekka som et meningsfuldt sted at komme, og for mange er det særligt vigtigt, at man kan komme der med sine venner og samtidig udvide sin bekendtskabsgruppe og måske endda få nye gode venner gennem fælles interesser for gadeidræt og gadekultur.

På tværs af de tre huse har 58-72 procent af brugerne dyrket aktivitet med nogle, som de ikke kendte i forvejen, og 58-70 procent af brugerne har ligeledes været aktive med nogle, der var væsentlig yngre eller ældre end dem selv. GAME Streetmekka Viborg er i særlig grad lykket med at skabe interaktion og aktivitet på tværs af aldersgrupper.





Figur 1. Oversigt over, hvorvidt brugerne har dyrket aktiviteter med nogen de ikke kendte i forvejen, men mødte deres lokale GAME Streetmekka (pct.) Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243.



Figur 2. Oversigt over, hvorvidt brugerne har dyrket aktiviteter med nogen der var væsentlig yngre eller ældre end dem selv i deres lokale GAME Streetmekka (pct.) Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243

... det er rigtig vigtigt for de små, at de får lov til at spille med de store. Det sker jo ikke i foreningen. Der skal de gerne være den samme alder. (Mor til to medlemmer på 6 og 8 år, Esbjerg)

Stedet har stor betydning for de personer, som bruger stedet. Der er et godt miks i aldersgrupper. Der er nogle unge/voksne, som børnene kan spejle sig i, og som kan være rollemodeller for nogle af de yngre. Ligeledes er det et godt sted at skabe netværk, du kan sjældent være i Streetmekka i længere tid uden at have lært en masse nye at kende. Det kan være til stor fordel for de unge, der måske ikke har så meget netværk fra skolen eller kommer fra et andet land. (Borger, Aalborg)

Der er imidlertid en markant kønsforskel. På tværs af de tre GAME Streetmekka huse er det omkring 80 procent af de mandlige brugere, der har været aktive sammen med nogen, der var væsentlig yngre eller ældre end dem selv, hvorimod det kun gælder for omkring 20 procent af de kvindelige brugere. Hermed afspejler brugerens svar, hvad anden forskning også viser, at drenge fællesskaber i høj grad er bestemt af aktivitetsvalget, imens pigers fællesskaber i højere grad er bestemt af, hvem de gerne vil være sammen med (Underwood 2004; Rose & Rudolph 2006). Der er også en markant kønsforskel i forhold til, om brugerne har været aktive med andre brugere, som de ikke kendte i forvejen. Hvor det gør sig gældende for mellem 60-78 procent af de mandlige brugere, gør det sig gældende for mellem 51-62 procent af de kvindelige brugere.

Husenes medlems- og besøgstal

GAME Streetmekka husene har i deres respektive åbningsår opnået mellem 3428-3692 medlemmer.

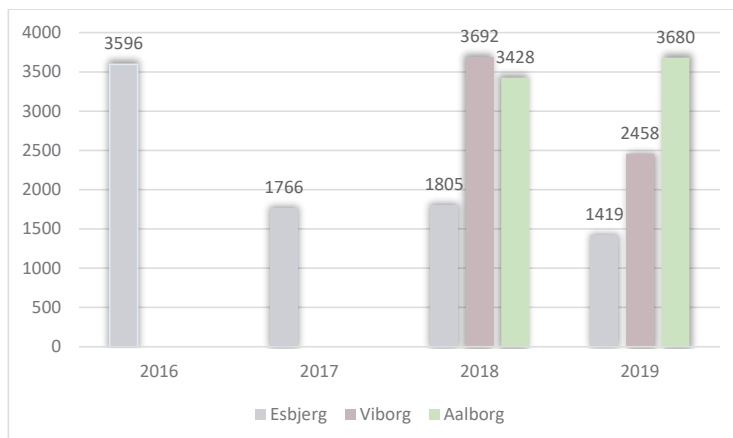
I GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er antallet af nye indmeldte medlemmer pr år faldet efter åbningsåret, imens antallet i GAME Streetmekka Aalborg er steget fra åbningsåret i 2018 til 2019.

Medlemmernes årlige besøg

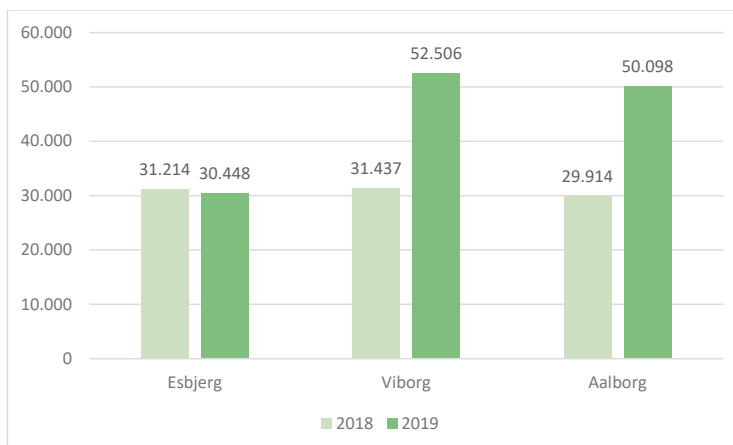
GAME registrerer det totale antal besøgende i husene inklusiv skole- og institutionsbesøg (udenfor offentlig åbningstid) samt aktiviteter og events, hvor der ikke registreres medlemskort, herunder GAME's sociale projekter for udsatte børn og unge. Hvor det totale antal besøgende i husene er steget markant fra 2018 til 2019 i Viborg og Aalborg, er antallet faldet en smule i Esbjerg. Dette fald skyldes primært, at huset var helt nedlukket fra medio oktober til december 2018 og delvis nedlukket frem til fuld genåbning i august 2019 pga. omfattende renovering af taget i den gamle bygningsdel.

I forhold til det samlede antal besøg, hvor medlemmer har scannet deres kort ved indgangen, har GAME Streetmekka Aalborg oplevet en fordobling. Hvor medlemmerne i 2018 registrerede 17.342 besøg, steg dette tal til 34.932 i 2019.

På tværs af de tre huse er der en kønsmæssig forskel på, hvor ofte medlemmerne foretager et registeret besøg i de indendørs faciliteter. I GAME Streetmekka Esbjerg besøgte de mandlige medlemmer i 2019 i gennemsnit de indendørs faciliteter seks gange, imens de kvindelige medlemmer i gennemsnit foretog fire registrerede besøg. I GAME Streetmekka Viborg og Aal-



Figur 3. Antallet af nye indmeldte medlemmer fra husenes åbningsår til 2019 (pct.). Data udleveret til SDU fra GAME's medlemsdatabase.



Figur 4. Antallet af besøgende i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg. Data udleveret til SDU fra GAME's medlemsdatabase.

borg foretog de mandlige medlemmer i gennemsnit seks registrerede besøg, imens de kvindelige medlemmer i gennemsnit havde fem besøg. Gennemsnitsværdierne dækker imidlertid over, at langt størstedelen af medlemmerne foretager ét eller to registrerede besøg i GAME Streetmekka, imens en noget mindre andel foretager tre eller flere registrerede besøg årligt.

Alle tre GAME Streetmekka huse har registrerede medlemmer fra hele kommunen, men en stor procentvis andel af besøgene bliver foretaget af medlemmer med bopæl i samme postnummer og dermed samme lokalområde som det respektive GAME Streetmekka hus. Det gør sig gældende for 48 procent af besøgene i Esbjerg, 68 procent af besøgene i Viborg og 81 procent af besøgene i Aalborg. I Esbjerg kommer yderligere 33 procent fra henholdsvis Esbjerg Ø, V og N. Dette er i overensstemmelse med tidligere forskning, hvor der konkluderes at tilgængelighed og nærhed til faciliteter er af betydning for anvendelse af disse (Høyer-Kruse 2013; Iversen et. al. 2019).

GAME Streetmekka brugerne og deres aktivitetsmønstre

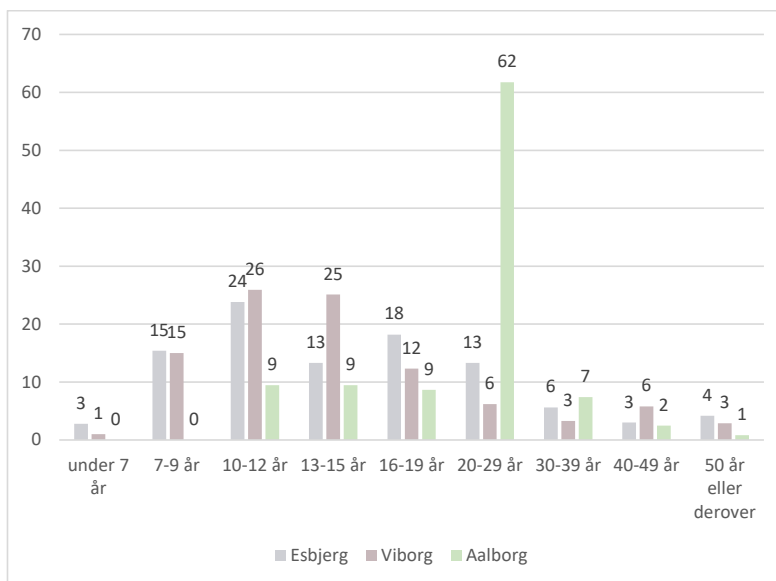
I det følgende afsnit belyses det, hvad der karakteriserer brugerne af GAME Streetmekka husene, og hvad der karakteriserer deres generelle idræts- og aktivitetsmønstre samt deltagelse i andre fritids- og kulturaktiviteter. Analysen er baseret på en spørgeskemaundersøgelse af

brugerne samt interviews og observationer i de tre huse. Brugerundersøgelsen har højst sandsynligt fået flest svar fra de mest aktive brugere, mens brugere, der ikke kommer i Streetmekka så ofte, kun til enkelte events eller særligt målrettede hold, givetvis ikke er repræsenteret i lige så høj grad.

Brugernes alder og køn

Den primære målgruppe for GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg er de 10-25-årige med interesse for gadeidræt og gadekultur. De sekundære målgrupper er de 5-10-årige samt voksne over 25 år, der er en etableret og erfaren del af gadekulturen. Evalueringen viser, at GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg har et bredt aldersspænd i deres brugere.

GAME Streetmekka Aalborg adskiller sig imidlertid fra de to andre huse ved at have de 20-29-årige som den største aldersgruppe, imens den største aldersgruppe på tværs af GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er de 7-19-årige. Den aldersfordelingen, som brugeranalysen dokumenterer blandt de aktive brugere i de tre huse, genfindes i GAME's

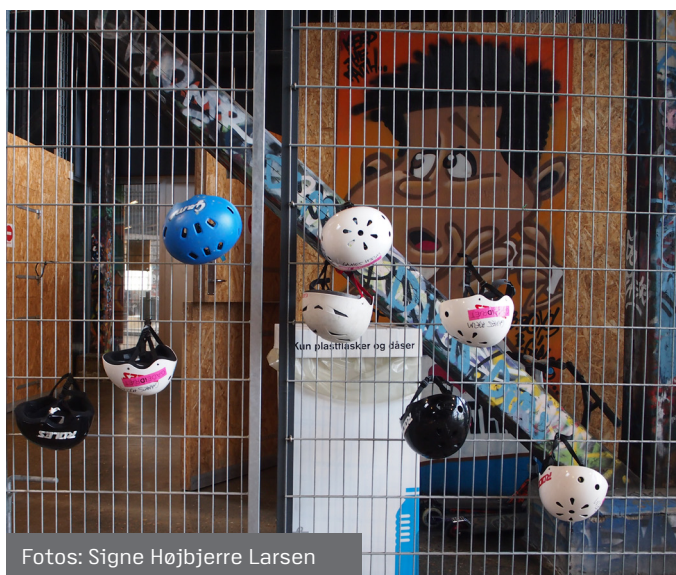


Figur 5. Oversigt over brugernes alder i GAME Streetmekka baseret på spørgeskema af brugerne (pct.) Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243.

medlemsdata for nyindmeldte. I 2019 udgjorde gruppen mellem 10 og 12 år den største nyindmeldte aldersgruppe i GAME Streetmekka Esbjerg (22%) og Viborg (21%), imens gruppen mellem 20 og 29 år udgjorde den markant største nyindmeldte aldersgruppe i Aalborg (50%). Samlet set har GAME Streetmekka Aalborgs medlemmer en relativ højere alder end medlemmerne i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg. Det vurderes, at Aalborgs rolle som international studieby samt udbuddet af aktiviteter i GAME Streetmekka Aalborg spiller en afgørende rolle for, hvilke aldersgrupper der fylder mest blandt brugerne i huset. Bouldering, street fit og streetbasket tiltrækker givetvis en ældre målgruppe end løbehjul (scoot), som fylder meget i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg. Selvom tilstedeværelsen af mange børn og familier i GAME Streetmekka Esbjerg og Viborg er en positiv succes, så kan det betyde, at nogle unge i mindre grad oplever huset som et sted for unge.

På tværs af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg er 22-25 procent af de adspurgte brugere piger/kvinder. Når vi ser på GAME's medlemsdata for nyindmeldte medlemmer, er andelen en lille smule højere. Her er andelen

mellem 30 og 38 procent i 2018 og 31 og 40 procent i 2019. Forskellen mellem kønsfordelingen blandt de aktive medlemmer i brugerundersøgelsen og kønsfordelingen blandt de nye indmeldte medlemmer kan forklares ved, at kvindelige medlemmer i gennemsnit har færre årlige besøg end mandlige medlemmer og dermed er mindre aktive medlemmer. De ansatte i alle tre huse peger på, at det kræver en aktiv indsats at tiltrække og igangsætte flere piger/kvinder. I GAME Streetmekka Viborg har de haft succes med at tiltrække de ældre teenagepiger og kvinder med ugentlige hold forbeholdt og målrettet piger samt dansehold for voksne kvinder. Dette har betydet, at hvor piger/kvinder udgjorde 30 procent af de nyindmeldte i åbningsåret, steg pigerne/kvindernes samlede andel til 40 procent året efter. Hvor kønsfordelingen i Aalborg er stort set ens fra 2018 til 2019, så ser vi et fald i andelen af kvinder i Esbjerg på seks procentpoint blandt de nye indmeldte medlemmer. På tværs af de tre huse er den skæve kønsfordeling mest udtalt blandt de nye medlemmer mellem 10 og 29 år, imens den ikke findes blandt nye medlemmer over 30 år og i lavere grad blandt medlemmer, der er yngre end syv år.



Fotos: Signe Højbjerg Larsen



Brugernes aktivitetsmønstre i GAME Streetmekka

ESBJERG	%	VIBORG	%	AALBORG	%
Løbehjul/scoot	38	Løbehjul/scoot	44	Bouldering	54
Skateboard	31	Streetsoccer/fodbold	39	Streetbasket/basket	29
Hænger ud og snakker (laver ikke altid en aktivitet)	29	Streetbasket/basket	37	Streetsoccer/fodbold	24
Streetbasket/basket	25	Hænger ud og snakker (laver ikke altid en aktivitet)	34	Hænger ud og snakker (laver ikke altid en aktivitet)	21
Parkour	23	Parkour	24	Parkour	17
Streetsoccer/fodbold	17	Skateboard	24	Bordtennis	16
Bordtennis	17	Bordtennis	21	Funktionel træning/calisthenics/Streetfit	14
Dans	16	Dans	17	Dans	9

Tabel 3. De otte mest populære aktiviteter blandt brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg (pct.). Brugerne har kunnet angive, hvilke aktiviteter de dyrker i GAME Streetmekka, og de har kunnet angive flere svar. Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243.

	Mest populære aktiviteter for kvindelige brugere	Mest populære aktiviteter for mandlige brugere
ESBJERG	Dans (56%) Hænge ud (31%) Streetsoccer/fodbold (25%)	Løbehjul/scoot (46%) Skateboard (35%) Hænge ud (29%)
VIBORG	Dans (56%) Hænge ud (46%) Streetsoccer/fodbold (28%)	Løbehjul/scoot (49%) Streetsoccer/fodbold (43%) Streetbasket/basketball (42%)
AALBORG	Bouldering (58%) Hænge ud (37%) Dans (22%)	Bouldering (53%) Streetbasket/basketball (32%) Streetsoccer/fodbold (27%)

Tabel 4. De tre mest populære aktiviteter blandt brugerne i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg, fordelt på køn (pct.). Brugerne har kunnet angive flere aktiviteter. Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243.

Som det kan ses i tabel 3 og 4 er der forskel på, hvilke aktiviteter der er mest udbredte blandt brugerne samlet set i GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg og blandt henholdsvis kvindelige og mandlige brugere. Hvor de kvindelige brugere i høj grad danser og hænger ud, så er de mandlige brugere mere aktive inden for skate-aktiviteter.

Brugernes aktiviteter er i høj grad selvorganiseret i alle tre huse. Det betyder, at brugerne dyrker aktiviteter på egen hånd, alene eller sammen med andre, men uden en træner eller instruktør. På tværs af husene er dans den aktivitet, som i højest grad foregår både selvorganiseret og som holdtræning. Den eneste aktivitet, hvor der er flere brugere, der angiver, at de dyrker den til holdtræning

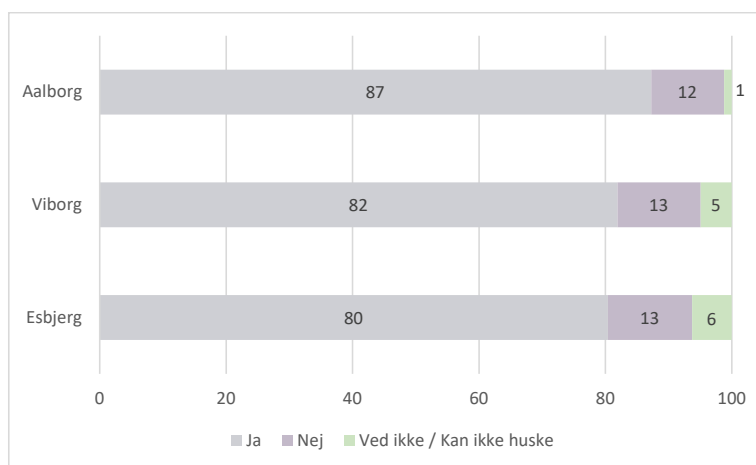
med en træner eller instruktør end selvorganiseret, er parkour i GAME Streetmekka Esbjerg. Ved åbningen var der 2-3 lokale parkourdøvere, men gennem holdtræning er det lykket at styrke interessen for parkour særligt blandt de helt unge brugere.

Brugernes generelle aktivitetsmønstre

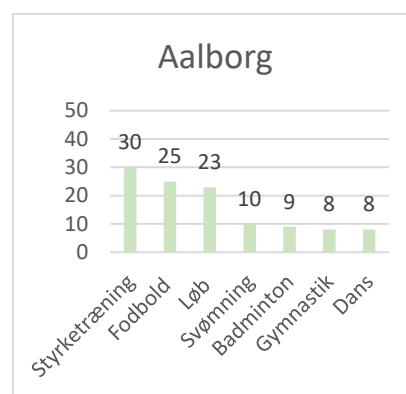
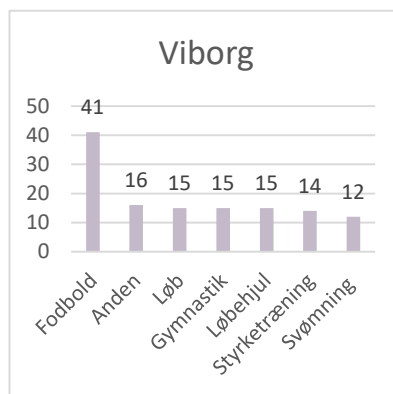
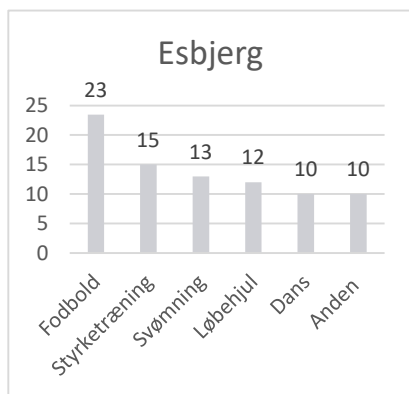
Mange lokale aktører vurderer, at deres lokale GAME Streetmekka tiltrækker og aktiverer nogle af de børn og unge, som kan være svære at få fat i med de eksisterende tilbud og i foreningslivet. Evalueringen viser imidlertid, at

denne gruppe udgør en relativ lille andel af husenes brugere. Hvor 80-87 procent af brugerne var aktive, inden de startede i GAME Streetmekka, har 12-13 procent har svaret, at de ikke var aktive, inden de begyndte at komme i GAME Streetmekka, imens 1-6 procent har svaret ved ikke/kan ikke huske.

Brugerne har desuden et traditionelt aktivitetsmønster, som afspejler den generelle befolknings aktivitetsvalg i samme alder.



Figur 6. Brugernes idræts- og motionsvaner inden de blev brugere i GAME Streetmekka (pct.). Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243.



Figur 7. Brugernes øvrige idræts, sports- og motionsvaner i Esbjerg, Viborg og Aalborg (pct.) Brugere har kunne angive flere svar. Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243.

Evalueringen viser også, at de fleste brugere er aktive ved siden af deres aktivitet i husene. For langt den største gruppe af brugere er GAME Streetmekka et supplement til anden motion, idræt og sport. Det er vigtigt at påpege, at denne tendens ikke afgrænser sig til GAME Streetmekka. Der er en udbredt tendens til, at sundhedskampagner, motionstilbud og andre forebyggende indsatser i høj grad rammer dem, der er sunde og aktive i forvejen.

Der er imidlertid væsentligt at påpege, at der også er brugere af GAME Streetmekka, som ikke tidligere har været fysisk aktive. Denne gruppe udgør på tværs af de tre huse 12-13 procent af brugerne, og GAME Streetmekka kan dermed have været medvirkende til at aktivere denne gruppe. På tværs af de tre huse ser vi også 12-18 procent af brugerne, som ikke dyrker anden aktivitet udover den, som de dyrker i husene. For denne gruppe er GAME Streetmekka ikke et supplement, men det sted de er aktive i en idrætslig aktivitet.

Brugernes besøghyppighed

På tværs af de tre huse svarer den største andel af brugere (32-33 %), at de besøger deres lokale GAME Stre-

etmekka én til to gange om ugen, hvilket afspejler den generelle besøghyppighed, som findes iblandt brugere i mere traditionelle idrætsanlæg og faciliteter (Høyer-Kruse et al. 2017, s. 57). I forhold til landsgennemsnittet for traditionelle idrætsanlæg og faciliteter har GAME Streetmekka markant flere brugere, der svarer, at de kommer i huset 1-3 gange om måneden. Det hænger højst sandsynligt sammen med, at de fleste aktiviteter i huset har en karakter, hvor brugerne ikke er forpligtet til faste, ugentlige træninger, at de kan dyrke deres aktiviteter i andre sammenhænge, og at en stor del af brugerne er aktive i andre sammenhænge. I alle tre huse findes imidlertid også en mindre andel af brugerne, som bruger huset fem gange om ugen eller mere og dermed kan karakteriseres som superbrugere. Denne andel er størst i GAME Streetmekka Esbjerg. Her har 10 procent af brugerne svaret, at de besøger huset fem gange om ugen eller oftere. I mere traditionelle idrætsanlæg og faciliteter udgør denne andel kun seks procent (Høyer-Kruse et al. 2017, s. 57). Observationer og interivews med ansatte i GAME Streetmekka Esbjerg viser, at det især er løbehjulsbrugere, som stort set kommer i huset hver dag.



Brugernes sociale baggrund

I forhold til visionen om at skabe lige udfoldelsesmuligheder for børn og unge, har GAME Streetmekka Viborg i særlig høj grad formået at inkludere børn og unge under 18 år med en anden etnicitet end dansk, med forældre der ikke er i beskæftigelse, og fra familier, hvor ingen andre dyrker idræt, motion eller sport. Fra forskning i idrætsdeltagelse ved vi, at disse tre markører, statistisk set, er forbundet med lavere idrætsdeltagelse blandt børn og unge under 18 år (Ibsen et al 2015; Pilgaard & Rask 2016; Pedersen et al 2019). I Viborg udgør børn og unge, hvor begge forældre er født udenfor Danmark, 34 procent af de daglige brugere. Andelen af brugere med ikke-dansk baggrund afviger dermed væsentligt fra andelen på ni procent i den generelle befolkning i Viborg Kommune, og fra den vi finder blandt skolelever i kommunens idrætsforeninger på syv procent. I GAME Streetmekka Aalborg kan vi se en lille afvigelse på fem procentpoint fra den generelle andel af indbyggere med ikke-dansk baggrund i Aalborg Kommune, imens den i Streetmekka Esbjerg afspejler den generelle befolkningssammensætning. GAME Streetmekka Viborg har også formået at inkludere brugere under 18 år, som i højere grad kommer fra hjem med lavere beskæftigelsesfrekvens end det kommunale gennemsnit for beskæftigelse. Her har 10 procent af brugerne angivet, at ingen af deres forældre arbejder. I Esbjerg og Aalborg gør det sig gældende for tre og fem procent. Her afspejler forældres beskæftigelse de kommunale gennemsnit, og repræsenterer derved diversiteten i den generelle befolkning.

I GAME Streetmekka Viborg kommer 19 procent af brugerne fra familier, hvor ingen andre dyrker idræt. Når vi sammenligner brugerne med alle skolebørn i kommunen, udgør denne gruppe kun otte procent. GAME Streetmekka Viborg har en større andel af børn og unge brugere med en social baggrund, der er forbundet med en lavere idrætsdeltagelse, end GAME Streetmekka Esbjerg og Aalborg. GAME Streetmekka Viborgs placering er afgørende for, at huset i højere grad end de to andre huse, har en større andel af brugere, der har en social baggrund, der stati-

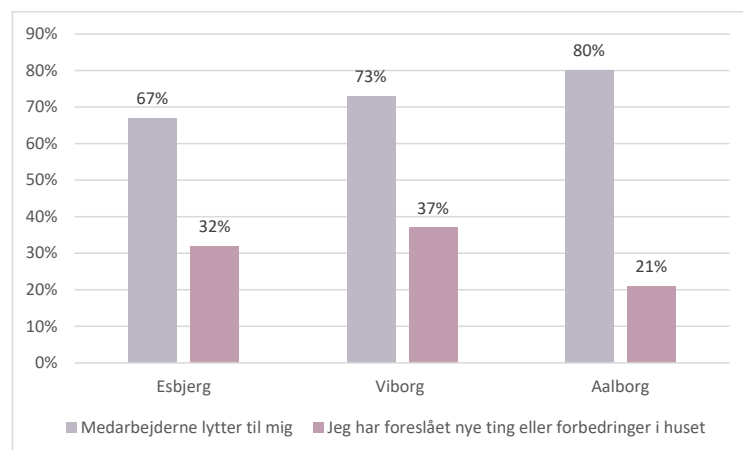
stisk set er forbundet med lavere idrætsdeltagelse. GAME Streetmekka Viborgs placering tæt på boligområdet Ellekonebakken, samarbejdet med det lokale boligselskab og GAME's tilstedeværelse med en GAME Zone i boligområdet, inden etableringen af GAME Streetmekka huset, vurderes at være særlig afgørende. I GAME Zonen i Ellekonebakken har frivillige unge, de såkaldte playmakere, igangsat og afviklet ugentlige gadeidrætsaktiviteter for lokalområdets børn og unge. Der har dermed fra begyndelsen været et stærkt team af frivillige playmakere med relationer og kendskab til hinanden, det frivillige arbejde samt de lokale børn og unge knyttet op på GAME Streetmekka Viborg. For mere viden om GAME's arbejde med GAME zones i udsatte lokalområder henvises til deres hjemmeside: <https://game.ngo/game-denmark/playmaker/>



Foto: Signe Højbjerg Larsen

Brugerinddragelse og lokalt ejerskab i GAME Streetmekka

Brugernes medejerskab, indflydelse og deltagelse i udviklingen af aktiviteter og rammer er vigtige elementer i GAME Streetmekka konceptet. Det oprindelige koncept var baseret på etablering af lokale brugerråd, der som demokratiske organer skulle sikre brugerne indflydelse gennem kvartalsmæssige møder med husenes daglige ledere. Brugerrådene skulle blandt andet inkludere to menige brugere af huset, et medlem fra hver brugerforening og to medlemmer udpeget af GAME. Brugerrådene er imidlertid ikke oprettet. GAME har på baggrund af deres erfaringer ændret deres strategi for brugerinddragelse. Den nye strategi for brugerinddragelse lægger først og fremmest vægt på, at en af hovedopgaverne for de daglige ledere er at møde brugerne såvel som brugerforeningerne i øjenhøjde og lytte til dem for at skabe de bedste forudsætninger for en positiv brugeroplevelse og samarbejde om udviklingen af aktiviteterne. Herudover afholder GAME løbende brugerinddragelses- og byggeworkshops, hvor alle brugere og brugerforeninger inviteres til at deltage i udviklingen af deres lokale GAME Streetmekka med forskellige metoder til brugerinddragelse. Der afholdes fx halvårslige 'Idea Jams' i forbindelse med husenes månedlige fredagsevent 'Friday Jam'. Brugerne har mulighed for at deltage i direkte valg til GAME repræsentantskab, men de har ikke et formaliseret demokratisk organ i



Figur 8. Andelen af brugere der mener, at medarbejderne lytter til dem og andelen af brugere der har foreslået nye ting eller forbedringer i deres lokale GAME Streetmekka (pct.). Esbjerg N=159, Viborg N=243 og Aalborg N=243.

de enkelte huse, hvor de kan tage del i den overordnede drift, ledelse og udvikling af deres lokale GAME Streetmekka.

Langt størstedelen af brugerne i GAME Streetmekka oplever, at medarbejderne lytter til dem, men dog i lidt højere grad i Aalborg (80%) end i Esbjerg (67%) og Viborg (73%). I Aalborg er der imidlertid færrest brugere (21%), der har foreslået nye ting eller forbedringer i huset i forhold til GAME Streetmekka Esbjerg (32%) og Viborg (37%).

Her skal der givetvis tages højde for, at GAME Streetmekka Esbjerg har været åben i flere år og brugerne dermed har haft længere tid til at byde ind med forslag på eget initiativ, på personlig efterspørgsel fra medarbejdere eller via workshops. I GAME Streetmekka Viborg har 23 procent af brugerne deltaget i en brugerworkshop, imens det gør sig gældende for 20 procent i Esbjerg og 15 procent i Aalborg. Brugernes alder har ingen afgørende betydning for, hvorvidt de har foreslået forbedringer i husene eller deltaget i brugerworkshop. Selvom nogle brugere påtager sig en frivillig rolle, som fx da en gruppe nye medlemmer i GAME Streetmekka Aalborg tilbød at varetage åbne og frivilligdrevede træninger i breakdance for at udvikle og udvide deres fællesskab, så lægger det generelt engagement hos medlemmerne tæt op ad tendensen i det traditionelle foreningsliv, hvor langt de fleste medlemmer ikke engagerer sig i foreningens interne forhold, ikke involverer sig i frivilligt arbejde, ikke deltager i den årlige generalforsamling, men primært kommer i foreningen for at dyrke en aktivitet (Østerlund 2013). Det er vigtigt at påpege, at det ikke udelukker, at der er en stor lydhørhed overfor brugernes interesser, behov og ønsker, ligesom man vedvarende motiverer brugerne til selv at tage initiativ til at organisere events og andet.

Samarbejdet med lokale brugergrupper

Brugerinddragelsen i GAME Streetmekka er ikke kun rettet imod de enkelte brugere, men også brugergrupper inden for gadeidræt og gadekultur. I alle tre GAME Streetmekka

huse er der indgået samarbejdsaftaler med en bred vifte af brugergrupper, som dækker over vidt forskellige organisationsformer (løse fællesskaber, foreninger, kommercielle aktører).

BRUGERGRUPPE	TYPE	BESKRIVELSE
ESBJERG		
Skate	Løst organiseret fællesskab	Fællesskabet omkring skate er repræsenteret af Collabo, der er en lokal skatebutik i Esbjerg midtby. Collabo fungerer som et samlingspunkt for skatemiljøet i hele Vestjylland.
Graffiti og streetart	Løst organiseret fællesskab	Fællesskabet omkring graffiti og streetart er repræsenteret af graffitiser-vice, der er et lokalt graffitikunsthvirma. Ejeren af firmaet er en central aktør i det esbjergensiske graffitimiljø og har kontakt til 25-30 personer fra miljøet.
Stylez Dance Academy	Virksomhed	Aarhusiansk privatejet dansestudie med fokus på hip-hop genren.
Recovery Bulls	Forening	Forening der har forskellige idrætstilbud til socialt udsatte borgere med fokus på inklusion og det sociale aspekt.
Rullehockey	Organiseret fællesskab	To børnehold fra en lokal ishockeyklub, som selv arrangerer sommertræning i form af rullehockey.
VIBORG		
Viborg Parkour	Forening	Foreningen har cirka 50 aktive medlemmer og tre hold fordelt på 7-9 år, 10-12 år samt et 13-18 års hold, som på undersøgelsestidspunktet var slået sammen med de voksne foreningsmedlemmer. Alle foreningens faste træninger afholdes på Streetmekkas faciliteter. Formanden og repræsentanten fra foreningen er desuden fuldtidsansat i GAME Streetmekka Viborg
Dance by Heart	Forening/virksomhed	Dance by Heart er en lille virksomhed, der også har etableret sig som forening for derigennem at muliggøre et samarbejde med Streetmekka Viborg og adgang til dansesalen. Der er cirka 15 deltagere til foreningens egne holdtræninger.
Viborg Ungdomsskole	Kommunal Institution	Ungdomsskolen afvikler ugentlige aktiviteter i hele Viborg Kommune, som børn og unge gratis kan tilmelde sig.
AALBORG		
Aalborg Klatreklub	Idrætsforening	Idrætsforening som udbyder aktiviteter inden for klatring og bouldering.
Aalborg Streetworkout	Idrætsforening	Idrætsforening som udbyder aktiviteter indenfor streetworkout og calisthenics. Foreningen startede som et selvorganiseret fællesskab, som undervejs er blevet organiseret som en forening.
Breakdance – gruppen Floortics Family	Løst organiseret fællesskab	Fællesskab omkring breakdance. Gruppen fungerer som frivillig i GAME Streetmekka Aalborg og afvikler ugentlige træninger.
Dansk Flygtningehjælp Ungdom (DFUNK)	Frivillig Social forening	Forening som har forskellige sociale aktiviteter for flygtninge. I GAME Streetmekka Aalborg afholdes DFUNK's ugentligt deres madfællesskab, Madmekka, der har fokus på kultur møder, integration og socialt samvær.
Recovery Bulls	Forening	Forening der har forskellige idrætstilbud til socialt udsatte borgere med fokus på inklusion og det sociale aspekt.

Tabel 5. Oversigt over brugergrupper der er tilknyttet de tre GAME Streetmekka huse på undersøgelsestidspunkterne. (Esbjerg efteråret 2017, Viborg sommeren 2019 og Aalborg sommeren 2020).

Der er udformet individuelt tilpassede samarbejdsaftaler, som passer til brugergruppernes aktiviteter, kultur og samværsformer. Der er fx oprettet åbne træninger i parkour i alle tre huse, hvorimod skaterne ser organiserede træninger som en uønsket formalisering og i stedet afholder 'sessions'. Til 'sessions' er der ingen instruktør, men mere uformel mesterlære mellem de erfarne skatere og nybegyndere.

Samarbejdsaftalerne varierer i henhold til omfanget af brugergruppens forpligtigelse i forhold til omfanget af udbudt træning, hvorvidt der skal være tale om åben eller lukket træning samt omfanget af brugergruppens aktive deltagelse i husets månedlige og/eller årlige events. Ledelsen i de lokale GAME Streetmekka huse har været udfordret af at finde nok foreninger og selvorganiserede grupper, der kunne skabes et formelt samarbejde med. Det opsøgende arbejde er især ressourcekrævende, når det drejer sig om aktiviteter, som ikke er udbredte i den lokale kontekst. I Esbjerg er det imidlertid lykkedes at skabe en stor interesse for parkour iblandt de yngre børn gennem ugentlig åbne træninger ved to lokale udøvere, der er ansat som instruktører. Der er imidlertid også foreningsorganiserede eller mere løst organiserede grupper inden for gadeidræt og gadekultur, som ikke er blevet en del af deres lokale GAME Streetmekka. Hvor nogle ikke har

kunne inkluderes af støjmessige årsager (skate i Aalborg), havde andre brug for deres egne klublokaler, hvilket går imod GAME Streetmekka konceptet.

Brugergruppernes tilfredshed med og oplevelse af samarbejdet med GAME Streetmekka

Brugergrupperne er meget tilfredse med deres samarbejde med GAME Streetmekka. De oplever i høj grad at blive spurgt til råd og inkluderet i udviklingen af deres aktiviteter og faciliteterne til disse.

For brugergrupperne er anerkendelse af deres lokale ekspertise meget vigtig. De anerkender vigtigheden af professionel konsulentbistand, men mener, at det kan gå ud over anerkendelsen af den lokale ekspertise og de lokale ønsker og behov. Parkourudøverne i GAME Streetmekka Esbjerg giver fx udtryk for, at faciliteterne til parkour ikke er tilpasset deres behov og måde at dyrke parkour på, men udformet af en specialkonsulent fra København og dermed tilpasset en anden måde at dyrke parkour på. I GAME Streetmekka Viborg sætter den lokale parkourforening derimod pris på, at GAME Streetmekka har genbrugt sten og betonelementer, som var en del af deres tidligere udendørs anlæg nede ved banegården. Det giver brugerforeningen ejerskab til faciliteten.



Fotos: Signe Højbjerg Larsen



Samarbejdets betydning for brugergrupperne

Samarbejdet med GAME Streetmekka har haft en stor betydning for alle brugerforeningerne. GAME Streetmekka har bidraget med faciliteter og en organisering, som langt de fleste brugerforeninger giver udtryk for er optimale i forhold til deres aktiviteter og kulturen omkring den. Flere af repræsentanterne for de brugerforeninger, som er mere løst organiseret, fortæller, hvordan fleksibilitet i forhold til, hvornår de kan træne og lægge holdtræning, er afgørende for deres interesse i at samarbejde med GAME Streetmekka. I GAME Streetmekka Aalborg gav danserne udtryk for, at rammerne og organiseringen af faciliteten passer bedre til deres kultur end de traditionelle danseskoler

Breakdance kulturen er meget fri, kommer fra gaden, og nogle gange passer den altså ikke ind på en formel danseskole, og det mærkede jeg også til sidst på min egen motivation. Jeg vidste, at Streetmekka snart skulle åbne i Aalborg - og så tænkte jeg, at der skal vi tage ned. Det er lige sådan et miljø vi mangler... jeg var blevet træt af at stå foran spejlet og sige nu går vi til vestre, nu går vi til venstre, nu går vi til højre, nu går vi til højre. Dét vi prøvede at tage med ned til Streetmekka, var en mere åben og fri kultur, hvor man egentlig bare mødte op, havde det sjovt, lærte nogle trin, og så var det dét. Man kunne så selv tage det videre, hvis man ville det, og denne tilgang har betalt sig (Repræsentant for Breakdance, GSM Aalborg)

Flere brugerforeninger beskriver, hvordan GAME Streetmekka har betydet, at de har fået nye medlemmer og haft mulighed for at vokse og udvikle sig som fællesskab. GAME Streetmekka har været en vigtig platform, hvor brugerforeningerne har kunne synliggøre deres aktiviteter og skabe et mere bæredygtigt miljø. For de mere løst organiserede fællesskaber er GAME Streetmekka en uvurderlig ramme og central forankring for deres aktiviteter, og for mange har GAME Streetmekka været med til at sikre, at de kan være fysisk aktive året rundt uafhængigt af vejret. I GAME Streetmekka Esbjerg påpeger repræsentanten for graffiti og streetart, hvordan etableringen af den lov-

lige væg har en præventiv effekt, og hvordan stedet har været med til at skabe større opmærksomhed og viden om graffiti og streetart i den offentlige bevidsthed.

Graffiti-malere har nok altid haft lidt et broget ry, da det bliver forbundet med noget kriminelt på en eller anden måde. Så når man ser, at folk går ture med deres hunde deroppe og unge mennesker kommer cyklende forbi, at de kan se, at det er jo søde og rare mennesker, der står og maler i alle aldre (...) De får lidt et ansigt på, af dem som folk måske har set et eller andet sted, med hættetrøje på i en tunnel bare er ganske normale mennesker, der har lyst til at udfolde sig kreativt. (Repræsentanten for graffiti og streetart, GSM Esbjerg)



Foto: Signe Højbjerg Larsen

GAME Streetmekkas samspil med og betydning for lokalsamfundet

I det følgende præsenteres kendskabet til GAME Streetmekka iblandt de lokale foreninger, skoler og institutioner, og hvilken betydning GAME Streetmekkas har for disse aktører. Afslutningsvis præsenteres centrale kommunale aktørers vurdering af, hvilken betydning GAME Streetmekka har for lokalsamfundet.

De lokale foreninger, skoler og institutioners kendskab til samt anvendelse og vurdering af GAME Streetmekka

I forhold til visionen om at interagere med lokalområdet viser evalueringen, at GAME Streetmekka er en kendt aktør i Esbjerg, Viborg og Aalborg kommune. Langt de fleste skoler og institutioner (88-93%) kender til deres lokale GAME Streetmekka, og lidt over to ud af tre af disse skoler og institutioner har også anvendt husene. I alle tre kommuner har skoler og institutioner oftest anvendt GAME Streetmekka i forbindelse med deres egen undervisning eller arrangementer. I GAME Streetmekka Esbjerg er den anden mest populære anvendelse, at skoler og institutioner har samarbejdet med GAME Streetmekka om arrangementer eller undervisning, imens det i GAME Streetmekka Viborg er, at skolerne og institutionerne har deltaget i events arrangeret af GAME. Skoler og institutioner anvender oftere de indendørs faciliteter end faciliteterne udenfor. Repræsentanterne fra skoler og institutioner i de tre kommuner giver i høj grad udtryk for, at GAME Streetmekka har gjort det lettere for skolerne og institutionerne at præsentere børn og unge for gadeidræt og gadekultur, og understøtter deres arbejde med at give børn og unge et bredt og alsidigt kendskab til alternative idrætskulturelle områder.

De [GAME Streetmekka] tilbyder aktiviteter, der ikke er typiske for foreningslivet. Det er god 'anderledeshed', og vi har haft stor fornøjelse af at tage vores elever med ind og opleve en anden idrætskultur. De bliver hurtigt fanget af den frie leg, og den rolige atmosfære. (Repræsentant for skole eller institution, Aalborg)

Kendskabet til GAME Streetmekka er samtidig også højt iblandt skoleeleverne i Esbjerg og Viborg. Her kender 75 procent af alle skoleelever mellem 4-9 klassetrin til husene. I Aalborg gør det sig kun gældende for 40 procent af skoleeleverne mellem 4-9 klassetrin. Det skyldes højst sandsynligt, at Aalborg er en større by med flere tilbud. Knap ni ud af ti af de skoleelever, der har kendskab til deres lokale GAME Streetmekka, har også anvendt stedet. Skolernes anvendelse af GAME Streetmekka har en stor betydning for, om skoleeleverne har kendskab til og besøgt husene. Den største andel af skoleelever, som har besøgt deres lokale GAME Streetmekka, har gjort det med skolen eller en anden institution. Evalueringen viser, at hvor drengene primært kommer for at hænge ud med venner og for at dyrke aktiviteter, kommer pigerne i højere grad, fordi de har besøgt huset med skolen eller anden institution. Skole- og institutionsbesøg vurderes derfor til at være væsentlige for at flere piger til at blive aktive i GAME Streetmekka.

Kendskabet til GAME Streetmekka varierer iblandt de frivillige foreninger i de tre kommuner (Aalborg 16%, Viborg 25% og Esbjerg 46%). Flere brugerforeninger og de lokale idrætsråds- og idrætssamvirkers formænd beskriver, hvordan de lokale foreninger ikke opfatter GAME Streetmekka som en konkurrent, men i stedet som en brobygger til foreningsidrætten.

Og vi ser det [GAME Streetmekka] egentlig som, som et fint udstillingsvindue for idrætten. Folk kommer og prøver nogen ting, og hvis du så bliver lidt mere bidt af det, så dribler du nok over i en forening. Fordi så vil du have lidt mere stabilitet og lidt mere kvalitet og lidt mere varighed. Så vil du ikke være afhængig af, om der lige kom fem andre. Så det er egentlig, det er to forskellige tilbud, så det ser vi egentlig som meget positivt. (Lokal Idrætsrådsformand, Viborg)

Nogle brugere introduceres til en aktivitet i GAME Streetmekka og bevæger sig så videre til en forening. Det gør sig især gældende for brugere, der bliver introduceret til



Foto: Signe Højbjerg Larsen

bouldering i GAME Streetmekka, og derefter bevæger sig over i en klatreforening. I Aalborg har de erfaret, at gymnastikforeninger og basketforeninger har fået nye medlemmer, som er blevet introduceret til henholdsvis parkour og streetbasket i GAME Streetmekka.

Centrale kommunale aktørers vurdering af GAME Streetmekkas betydning for lokalsamfundet

De lokale aktører, som er inkluderet i evalueringen, peger alle på, at deres lokale GAME Streetmekka har gjort gadeidræt- og gadekultur mere tilgængelig, både for børn og unge, men også for skoler og institutioner i kommunerne. Flere beskriver, hvordan GAME Streetmekka har betydet, at flere børn og unge har stiftet bekendtskab med gadeidrætslige og gadekulturelle aktiviteter, som de ikke ville have opsøgt i deres selvorganiserede form.

GAME Streetmekka og processen med etableringen har yderligere skabt en værdifuld læring i den kommunale forvaltning. De kommunale ledere og konsulenter peger på, at de har fået et væsentlig dybere og mere nuanceret

billede af, hvad gadeidræt og gadekultur er og kan. GAME Streetmekka har givet kommunerne et godt indspark til, hvordan en kultur- og idrætsfacilitet også kan drives, og hvilken værdi den kan tilføre kommunen. De kommunale ledere og konsulenter peger også på, at GAME Streetmekka har været med til at sætte gadeidræt og gadekultur på den politiske dagsorden og skabt en større forståelse for og tiltro til, at børn og unge kan skabe positive selvorganiserede fællesskaber.

... de har fået synliggjort, både fysisk, men også politisk, hvad børne- og ungekultur også kan dreje sig om. Altså når den skal drives af børn og unge... Selvfølgelig har vi jo en børne- og ungekultur, men det er jo tit blevet udtænkt af skæggede gamle mænd på kommunale kontorer, og der synes jeg på en eller anden måde, at det har de fået synliggjort. (Kommunal leder, Esbjerg)

GAME Streetmekka har dermed været med til at skabe en forøget opmærksomhed på og kvalifikationer til at understøtte en alternativ form for børne- og ungdomskultur,

end den politikerne og den kommunale forvaltning er vant til at arbejde med. Herudover har alle tre kommuner anvendt GAME og GAME Streetmekka som sparringspartnere i forhold til gadeidræt, gadekultur og projekter med ungekultur andre steder i kommunen.

Vi har også oplevet Streetmekka, og faktisk også GAME, som nogen der godt gad at spille ind... De sagde ikke bare "nå, men nu har vi bygningen her, og så er det bare os, der er fokus på." Men de har faktisk også et ønske om at komme til at spille en rolle i streetkulturen og til at spille en rolle i resten af kommunen også... GAME eller Streetmekka har været med til at gøre os bedre som kommune til at levere nogle faciliteter og nogle tilbud, som vi ellers ikke ville være i stand til, altså de har simpelthen kvalificeret vores arbejde. (Kommunal konsulent, Esbjerg)

Selvom størstedelen af brugerne var aktive før de begyndte i GAME Streetmekka, og er aktive ved siden af i andre sammenhænge, så bidrager husene, den læring de har skabt i den kommunale forvaltning, såvel som den opmærksomhed og velvillighed de har skabt på det kommunalpolitiske niveau til et mere mangfoldigt idrætsliv i kommunen.

■ Evalueringsdesign og metoder

Der er gennemført selvstændige evalueringer for henholdsvis GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg. I de tre selvstændige evalueringer blev gennemført dokumentanalyser, etnografiske feltobservationer (Hammerley og Atkinson 2007), formelle- og uformelle kvalitative interviews (Kvale 1997) samt en række spørgeskemaundersøgelser. De etnografisk inspirerede feltobservationer blev gennemført over tre heldagsbesøg i sensommeren (Esbjerg 2017, Aalborg 2018, Viborg 2019). Observationerne blev suppleret af små uformelle interviews med brugere på stedet samt efterfølgende semistrukturerede kvalitative interviews med ansatte og brugerforeninger. Der blev gennemført 5 forskellige elektroniske spørgeskemaundersøgelser i de tre kommuner:

1. Brugere af GAME Streetmekka (n=648).
2. Skoleelever fra 4-10 klasse i kommunens folkeskoler (n=12.722).
3. Borgere i de pågældende kommuner (n=674).
4. Repræsentanter fra kommunens folkeskoler og andre relevante institutioner (n=118).
5. Repræsentanter fra alle eller udvalgte, relevante foreninger i kommunen (n=236).

GAME har som supplement til evalueringens dokumentanalyse, interviews og spørgeskemaer stillet medlems- og brugsdata for de tre lokale GAME Streetmekka huse til rådighed. Når medlemmer melder sig ind deres lokale GAME Streetmekka, bliver de registeret med navn, alder, køn og bopæl. Efterfølgende registreres deres besøg i husene, såfremt de benytter de indendørs faciliteter og scanner deres kort ved indgangen. Data på medlemmerne giver et billede af, hvor mange der er indmeldt som medlemmer i husene pr år, deres alder og køn, samt hvor ofte de foretager registrerede besøg i deres lokale GAME Streetmekka. Det er vigtigt at påpege, at medlemsudviklingen ikke siger noget om, hvorvidt de nye medlemmer er aktive eller passive, ligesom data ikke indeholder fremmøder til aktiviteter, hvor der *ikke* er registreret fremmøde via medlemskort. Dette gælder bl.a. deltagelse i Streetmekkaernes sociale programmer og projekter som for eksempel 'Fællesskab på Asfalten' for børn og unge med psykosociale udfordringer, samt fremmøder ved events, skolebesøg, bookinger til særligt tilrettelagte arrangementer og skoleferieaktiviteter. Som afslutning på evalueringen blev der i begyndelsen af 2021 foretaget kvalitative interviews med kommunale ledere, konsulenter samt lokale idrætsråds- og idrætssamvirkers formænd. Hvor det har været muligt, er resultater sammenholdt med resultater fra tilsvarende undersøgelser af samme aldersgruppes idræts- og fritidsaktivitet samt brug af andre typer af idrætsfaciliteter. Se rapporten for et fuldt overblik og beskrivelse af de anvendte metoder samt spørgeskemaundersøgelsernes repræsentativitet (Højbjerg Larsen et. al. 2021).

Litteratur

Flomo, C., Ballisager, E., Skejød S. & Wissing, K. (2018). *Støtte på Asfalten. Gadeidrætsprojekt til børn og unge med psykiske udfordringer og deres pårørende*. GAME. https://issuu.com/gam3/docs/st_tte_pa__asfalten_evaluation

Hammersley, M., & P. Atkinson. (2007). *Ethnography. Principles in Practice*. London: Routledge.

Højbjerg Larsen, S., Engell, Z., Høyer-Kruse, J. & Ibsen, B. (2021). Evaluering af GAME Streetmekka Esbjerg, Viborg og Aalborg. *Movements* 2021:1, Center for Forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet. https://www.sdu.dk/-/media/files/om_sdu/centre/c_isc/movements/2021/movements2021_1.pdf

Høyer-Kruse, J. (2013). *Kommunal planlægning af idrætsfaciliteter. Planning of sport facilities in municipalities (ph.d-afhandling)*. Syddansk Universitet. Institut for Idræt og Biomekanik.

Høyer-Kruse, J., Iversen, E. B., & Forsberg, P. (2017). Idrætsanlægs benyttelse og brugernes tilfredshed. *Movements* 2017:7. Center for Forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet. https://www.sdu.dk/-/media/files/om_sdu/centre/c_isc/movements/2017/movements2017_7_net.pdf

Iversen, E., Forsberg, P., Høyer-Kruse, J. & Ibsen, B. (2019). *Fremtidens idrætsfaciliteter. Anbefalinger til fremtidens organisering, styring og ledelse af idrætsanlæg*. Idrættens Analyseinstitut og Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Syddansk Universitet. https://www.sdu.dk/-/media/files/om_sdu/centre/c_isc/pixi/2019/facilitetsprojekt_pixi_online.pdf

Ibsen, B., Pilgaard, M., Høyer-Kruse, J. og Støckel, J.T. (2015). Pigers idrætsdeltagelse. *Movements* 2015:1. Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Syddansk

Universitet. https://www.sdu.dk/-/media/files/om_sdu/centre/c_isc/movements/2015/movements2015nr1.pdf

Kvale, S., & S. Brinkmann (2012). *Interview – Introduktion Til Et Håndværk*. København: Gyldendal.

Pedersen, M.R.L., Dalgas, B.W., Høyer-Kruse, J., Ibsen, B. (2019). Idræt, fritid, kultur og frivilligt arbejde i Vordingborg Kommune. *Movements* 2019:1. Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Syddansk Universitet. https://www.sdu.dk/-/media/files/om_sdu/centre/c_isc/movements/2019/movements2019_11.pdf

Pilgaard, M. & Rask, S. (2016). *Danskernes motions- og sportsvaner 2016*. Idrættens Analyseinstitut. <https://www.idan.dk/vidensbank/downloads/danskernes-motions-og-sportsvaner-2016/9a94e44b-4cf5-4f8e-ac89-a696011583d5>

Rose, A. J. & Rudolph, K. D. (2006). A review of sex differences in peer relationship processes: Potential trade-offs for the emotional and behavioral development of girls and boys. *Psychological Bulletin*, 132(1), 98-131.

Underwood, M. K. (2004). Gender and peer relations: Are the two gender cultures really all that different? In J. B. Kuper-smidt & K. A. Dodge (Eds), *Children's peer relations: From development to intervention* (pp. 21-36). American Psychological Association.

Østerlund, K. (2013). *Foreningsidrættens sociale kvaliteter. En social kapital-inspireret undersøgelse af danske idrætsforeninger og deres medlemmer*. (Ph.d. afhandling), Syddansk Universitet, Odense. https://www.sdu.dk/-/media/files/om_sdu/centre/c_isc/bli/phdafhandlingkosterlund.pdf

..... KORT FORTALT

EVALUERING AF GAME STREETMEKKA

Esbjerg, Viborg og Aalborg

